

AVATARES DA COISA MALDITA:



**NOTAS SOBRE O CINEMA DE
TOBE HOOPER**

POR FERNANDO COSTA

HORROR NORMALIZADO

A concepção básica de horror que passa todo o cinema de Tobe Hooper pode ser bem sintetizada num corte revelador de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* (*The Funhouse*, 1981): após fugir de casa para visitar, escondido, um proscrito parque de diversões itinerante, Joey se assusta ao ser atacado por um cão cujo bote é contido por uma cerca; um corte seco nos leva de volta à bilheteria do parque em que se lê em néon vibrante: *Tickets*. Nessa sequência simplíssima de dois planos, temos a suma do que Hooper imagina como a experiência fundadora do horror cinematográfico e os termos nos quais seus filmes lidarão com suas convenções narrativas – pode-se assim expressá-la: uma ameaça, se contida em limites claros que garantam sua fruição insequente, está pronta para o comércio. Uma das preocupações centrais de todo o cinema de Tobe Hooper reside no fato de que precisamente essa dinâmica que parece balizar o horror enquanto gênero é também a causa de sua própria degeneração no puro convencionalismo do filme de receita no qual o efeito do susto e da repulsa fáceis se divorcia do elemento subversivo, caótico e desagregador que deveria estar, desde o início, em seu firmamento. A consequência derradeira dessa “normalização” do horror é uma espécie de domesticidade decorativa que seus filmes tão bem retratam – Joey é a perfeita encarnação do *fanboy*, as imagens dos monstros clássicos da *Universal* que povoam seu quarto se por um lado ainda o fascinam, não mais o aterrorizam; no parque de diversões, um desajeitado funcionário com uma máscara da criatura de Frankenstein passa, despercebido, pelos jovens prestes a entrar na Casa

dos Horrores. E se a primeira metade de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* funciona como um brilhante mosaico de atrações filmicas que constantemente subvertem e restituem (em suma, jogam com) a relação entre algum elemento anômalo/ameaçador e a distância segura de seu consumo como “representação” artística, a segunda metade do filme será um mergulho bem mais radical na essência mesma do projeto hooperiano.

LÓCUS DO HORROR

Quando os quatro adolescentes protagonistas de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* entram na Casa dos Horrores (a *Funhouse* do título original) é que Tobe Hooper, após jogar livremente com os princípios e convenções do cinema de gênero, nos apresenta de forma programática nada menos que sua declaração de princípios como cineasta. Para tanto, Hooper recorre a um dos motivos narrativos mais comuns tanto da literatura como do cinema de horror, a saber, a “casa terrível” que submete seus habitantes a uma espécie de ordem macabra e inumana. Trata-se de um tema que já o obcecava desde seu primeiro longa-metragem, *Eggshells* (1969), tendo sido central em seus filmes dos anos 1970, *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), *Devorado Vivo* (*Eaten Alive*, 1977) e *A Mansão Marsten* (*Salem's Lot*, 1979), mas que só se torna o fundamento plenamente consciente de um projeto cinematográfico em *Pague Para Entrar*. Aqui, mais do que um motivo, a Casa dos Horrores se torna o meio pelo qual o cineasta mobiliza os símbolos e ícones desgastados da tradição para lhes conferir novas funções, para desestabilizar tanto quanto possível o horror normalizado; a ordem monstruosa e incompreensível do

espaço subterrâneo violado pela presença dos protagonistas tem não apenas implicações narrativas ou dramáticas, mas formais: é como se a própria textura do filme anterior instaurada pela complacência no jogo inconsequente das convenções fosse tragada pelo caos de um ambiente até então desconhecido. Talvez seja esse uso radicalmente disruptivo desse *locus* do horror que cause a sensação incômoda em muitos espectadores de que os filmes de Hooper não “incoerentes”, de que em um dado momento todo o tecido narrativo estabelecido parece se desintegrar em uma série de ocorrências bizarramente ex-

tro canônico, Leatherface, em *O Massacre da Serra Elétrica 2* (*The Texas Chainsaw Massacre 2*, 1986). E, tal como Leatherface, esse monstro revelado em *Pague para entrar*, não é nem de perto tão terrível ou mesmo tão ameaçador quanto o próprio ambiente que habita (nisso, há uma subversão dos códigos do *slasher* ao qual ambos os filmes são forçosamente assimilados) – ele é apenas uma entre as muitas peças disformes de um mecanismo anônimo cujo único propósito é perpetuar a si próprio às expensas mesmo de suas partes individuais. Talvez nada deixe tão evidente esse caráter autofágico que



cêntricas. Tomemos dois momentos de *Pague para entrar* em que a dinâmica da Casa dos Horrores não só opera, mas é articulada com a precisão de um tratado em forma de filme. O primeiro se dá na forma de um desmascaramento; num acesso de raiva, o filho de um dos donos do parque repentinamente arranca a máscara do monstro de Frankenstein que até então o havia encoberto, revelando, por baixo da criatura inofensiva – réplica barata do semblante canonizado por Boris Karloff –, um novo monstro. É curioso que Hooper repetirá o gesto de desmascaramento na reintrodução de seu próprio mons-

o clímax de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair*; não apenas os adolescentes (à exceção da *Final Girl*) como também o Monstro e seu pai morrerão antes por efeito da própria configuração espacial da Casa do que por quaisquer atos individuais de violência. Os ícones deveras conhecidos e banalizados que povoavam a primeira metade do filme serão, finalmente, transfigurados pelo lugar maldito em um mecanismo caótico cuja imagem definitiva são as inumanas engrenagens que colocam em movimento os monstros de plástico e metal da Casa dos Horrores.

BILOCAÇÕES

Outra característica deve ser salientada nos espaços hooperianos. Em *Poltergeist* (1982), um dos cientistas encarregados de investigar os misteriosos acontecimentos numa residência se refere a um certo fenômeno de “bilocação” no qual um mesmo espaço abriga duas dimensões contraditórias, uma primeira exterior, cotidiana, normal, e outra, subterrânea, correspondente ao que

do transformar seus espaços de horror em universos plenamente realizados, em *Poltergeist* a própria natureza da produção não o permitiria materializar suas obsessões em imagens (um desafio conscientemente aceito pelo diretor); o roteiro requeria adesão a uma família “normal” que, à primeira vista, pouco correspondia às famílias horrendas de suas outras realizações. Não podendo realizar seu próprio universo, Hooper então o conduziu para o fora de campo, para um espaço ausente e distinto, mas concomitante ao espaço da vida suburbana que o filme retrata – em suma, recorreu à “bilocação”. O que torna



chamei anteriormente de *locus* do horror. *Poltergeist*, filme que dirigiu imediatamente após *Pague Para Entrar, Reze Para Sair*, é amplamente considerado uma obra bastarda de Steven Spielberg, proponente original do projeto, coautor do argumento e do roteiro além de produtor. Embora tenha trabalhado sob encomenda, inicialmente contratado para levar à tela o que Spielberg já havia concebido, Hooper tomou para si o projeto e impôs sua própria voz quase inteiramente através dos recursos de decupagem e encenação que estavam em seu controle. Se em seus filmes anteriores, Hooper vinha tentan-

Poltergeist um filme tão fascinante é justamente essa limitação consciente que permitiu a Hooper desenvolver essa dicotomia de espaços opostos coexistentes (um paradoxo que alimentará sua obra posterior). Tanto a encenação quanto um habilidoso uso do som diegético, a todo momento, tensionam esses dois mundos sem, contudo, chocá-los: um *travelling* revelará parcialmente espaços que recontextualizam ações e diálogos; uma porta entreaberta sugere sem evidenciar que algo terrível se oculta no quarto; e até uma simples fusão sobrepondo enquadramentos coincidentes de dois interiores nos mostra

que até a mais acolhedora das casas suburbanas é um ambiente em si mesmo tão genérico e artificial quanto o parque de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair*.

A COISA MALDITA

Nos anos 1990, Hooper realizou dois filmes essenciais de seu inventário. No primeiro, *Combustão Espontânea* (*Spontaneous Combustion*, 1990), o protagonista, Sam (Brad Dourif), sente em seu próprio corpo as consequências de seu tempo; as irrupções incendiárias que gradualmente o degeneram física e moralmente surgem como resultado das experiências com radiação que construíram seu mundo – a ação do filme se desenrola sobre o pano de fundo de uma realidade alternativa em que o uso indiscriminado de energia nuclear se tornou uma prática corporativa perigosamente comum. O corpo autodestrutivo de Sam materializa dramaticamente o contexto que o gerou. O que *Combustão Espontânea* manifesta de maneira mais clara que qualquer outro filme de Hooper é seu interesse pela forma como personagens tornam-se invariavelmente uma função de seu ambiente, uma peça em um mecanismo inumano de terror. A casa de máquinas em *Pague Para Entrar*, a família unificada mediante uma moral esquizofrênica (mais do que a qualquer de seus membros individuais) em *O Massacre*, o “povo da tevê” de *Poltergeist*, a distópica sociedade da “era atômica” em *Combustão Espontânea*: são precisamente a essas instâncias fortemente contextuais que a atenção de Hooper se volta; seu interesse maior é num horror de espaços e estados de coisas, mais que de personagens ou monstros tomados em si mesmos. Sua outra obra-prima da década, *Mangler: O Grito de Terror* (*The Man-*

gler, 1995), tem como premissa uma trama maravilhosamente absurda envolvendo uma máquina de dobrar lençóis assassina, herdeira direta da Casa dos Horrores de *Pague Para Entrar*. Em um dado momento, quando a máquina atenta pela segunda vez contra a vida de uma funcionária da lavanderia, um dos personagens grita no fora de campo: “Shut that damn thing off!” (Desliguem essa coisa maldita!). Um termo tão genérico como “coisa maldita” cresce em dimensão quando pensamos que Hooper realizou uma livre adaptação para a televisão, em 2006, do conto de Ambrose Bierce que carrega precisamente esse título, *The Damned Thing* (*A Coisa Maldita*), que se centra numa criatura cuja própria natureza transcende a capacidade de percepção humana. Não consigo pensar em denominação melhor para definir essa maquiagem sem rosto que, nos filmes de Hooper, são a causa primeira do horror; seus personagens monstruosos, anômalos ou simplesmente malignos tendem, antes de mais nada, a ser o produtos e as peças descartáveis desse mecanismo irrefreável; a Coisa Maldita é a maquinaria que move a Casa dos Horrores, e as figuras macabras que a habitam são as formas reconhecíveis, os avatares imperfeitos, de sua força maligna. Na galeria de tipos hooperianos, os velhos (cujas marcas de idade figuram geralmente acentuadas por uma maquiagem pesada e propositalmente artificial) costumam ser os personagens mais intimamente vinculados às intangíveis maquiagens da Coisa Maldita – Vovô, o patriarca de *O Massacre da Serra Elétrica* é o objeto de idolatria da família e sua sobrevivência é o objetivo maior da “moral” que fundamenta o clã de canibais. Mas o velho hooperiano definitivo é com certeza Bill Gartley (Robert Englund) que, em *Mangler: O Grito de Terror*, estabelece um pacto com a máquina assassina em troca de uma imortalidade decrépita. Nada há nesse pacto que lembrem de longe uma autêntica aspiração fãus-

tica, apenas a mesquinha sobrevivência de um velho egoísta. Em *Mangler: O Grito de Terror*, a normalidade e seu duplo monstruoso por fim convergem no pacto mefistofélico com a Coisa Maldita, e esta não mais se resguarda num espaço subterrâneo oculto da mera vida, mas a engole e a consome – fora do pacto, há a submissão (o proletário vampirizado na lavanderia de Gartley) ou a impotência de uma alienação consciente e conformada (porque não de todo explorada) dos servidores médios do sistema (o policial tão bem personificado pela figura recurvada e melancólica de Ted Levine).

O FIM DA JUVENTUDE

Entre *Eggshells* e *Mangler: O Grito de Terror*, Hooper traduziu nos termos do próprio cinema o caminho de sua geração. O termo “tradução” deve ser ressaltado, porque o conteúdo da experiência geracional ampla que atravessa o conjunto de seus filmes realizados do final dos anos sessenta ao começo dos anos noventa não se expressa de forma aberta ou “realista”, e tampouco está velado em referências indiretas; algo mais complexo se dá: acontece que Hooper – tal como (de maneiras distintas, mas análogas) Carpenter, Romero e Craven, para citar alguns cineastas da mesma geração trabalhando a partir de uma tradição comum de cinema de horror – transfigura tal experiência ao incorporá-la à tessitura dramática e estilística de seus filmes e às exigências do gênero a que subscrevem. O que importa, assim, é que Hooper, à sua maneira, parece contar ao longo de vários filmes uma espécie de história conjectural da juventude que se vincula diretamente à história concreta de sua própria geração de *baby-boomers*. *Eggshells* olha com extrema proximidade para o crepúsculo

da rebeldia alienada dos anos 1960, para o fim de uma forma de resistência juvenil cujo modelo fora a contracultura; os elementos de gênero que pululam ao longo do filme (da presença criptoembrionica que se aloja num porão à máquina que “traga” quatro hippies para expeli-los como fumaça) soam quase como autoparódia do ideário sob os quais os personagens tentaram, sem sucesso, viver. À desilusão seguem-se as desventuras da juventude *blasé* retratada em *O Massacre da Serra Elétrica* – dos já velhos ideais sobram as páginas de astrologia, a liberalização do sexo é tamanho lugar-comum a essa altura que pouca *práxis* de fato subversiva pode ser feita dela; a realidade confronta esse ideário politicamente raquítico com uma crise do petróleo (a falta de gasolina os motiva a permanecer nas paragens isoladas em que encontrarão a morte) e a decadência material generalizada de um jamais tão próspero *countryside*. Mas foi no *revival* conservador dos anos oitenta, que essa geração veio a ser a contradição mesma de suas próprias aspirações juvenis, e pouca gente pareceu sequer se importar com o fracasso coletivo em realizar o que outrora se ansiou. Em *Poltergeist*, Hooper não precisa de mais que um *travelling* para expressar com exatidão e simplicidade assombrosas a magnitude do paradoxo geracional que veio à tona nesse período: em seu quarto, o jovem casal fala de amenidades suburbanas e fuma maconha; a câmera descreve um lento e constante movimento lateral de tal forma que vemos primeiro a mãe (JoBeth Williams) com um livro de Jung numa mão e um baseado na outra e, em seguida, o pai (Craig T. Nelson), lendo um livro sobre Ronald Reagan (porque não foi outra a geração que o elegeu). Trata-se de um dos planos mais extraordinários de toda a carreira de Hooper; o movimento sustido da câmera que atravessa a cama, ao nos levar de uma ponta a outra da contradição, tem um impacto revelatório para o espectador e,



2

Copyright (c) 1974. All Rights Reserved. Republic Pictures, Inc.

"THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE"

LITHO IN U.S.A.

74/282

frente à força expressiva do *travelling* e do enquadramento, a austeridade quase mecânica com que o casal se comporta frente a essa antinomia já banalizada nos faz atentar para o fato fundamental de que a postura de ambos de ambos não é afinal menos incoerente que a esquizofrenia moral da família macabra de *O Massacre da Serra Elétrica*. Qual o destino dessa geração? Hooper não se esquivava de dar uma amarga resposta com *Mangler: O Grito de Terror*. Sherry (Vanessa Pike), a virginal *Final Girl* do filme, seguirá os passos do tio, o velho Bill Gartley, e firmará seu próprio pacto com a máquina assassina em troca da mera sobrevivência; o acordo, como fora o caso com todos os demais signatários, é selado por uma laceração

física que ela ostenta em sua última aparição em tela. O destino é a conformidade pura e simples, o pacto mefistofélico com a Coisa Maldita, a velhice parasitária que consome a força e o trabalho dos que ainda tentam viver sem oprimir; em suma, o fim da juventude.